HELVETIQ

عَرَبِيّ

كاريبا

99-6

4-2

15 الدقائق

المؤلف: د. راينر كنيزيا

التصميم: فيليكس كينديلان

فكرة اللعبة

أفريقيا قارة حارة والماء فيها نادر جدا لذلك الحيوانات يسعون للعثور على المياه حتى يستطيعوا البقاء، ومن الطبيعي كل حيوان يريد أن يكون أول من يشرب الماء لذا تسعى بعض الحيوانات القوية لمحاربة الصغيرة مثل الفيل يطارد وحيد القرن، ووحيد القرن يطارد الفأر.

ومن المعروف أن الفيلة تخاف من الفئران، لذلك يقوم الفأر الصغير بطرد الفيل.

مكونات اللعبة

64 بطاقة
1 بركة ماء
2 كتيبات قواعد

إعداد اللعبة

قم بجمع قطع الماء الثمانية لتشكيل بركة ماء على شكل دائرة وتأكد من أن الأرقام في الترتيب الصحيح وبعدها اخلط جميع البطاقات، وقم بتوزيع عدد خمس بطاقات لكل لاعب ثم ضع المتبقية منها مقلوبة في وسط البركة لسهولة سحب البطاقات.

هدف اللعبة

الفوز بجمع أكبر عدد ممكن من البطاقات.

د. راينر كنيزيا ®
كل الحقوق محفوظة.

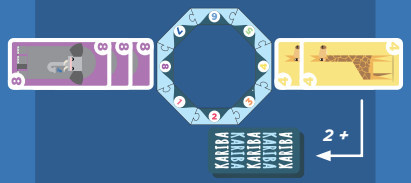
طريقة اللعبة

تبدأ اللعبة باختيار أحد الأشخاص ثم تستمر اللعبة بترتيب عقارب الساعة. وفي حال وصل دورك، قم باتباع الخطوات التالية:

1) قم باللعب ببطاقة واحدة أو عدة بطاقات من نفس نوع الحيوان من يدك وضعها في المكان المناسب حول بركة الماء. ولتوفير مساحة ضع البطاقات مرتبة فوق بعض، وتأكد بأن يكون الرقم ظاهرا للجميع.

2) إذا كان هناك حول البركة 3 أو أكثر من البطاقات للحيوان الذي لعبته حاليا فهو، يطرد الحيوان الأقرب ضعفاً. والمقصود من (الأضعف يعني الرقم الأقل) وإذا تم طرد حيوان قم بأخذ جميع البطاقات الضعيفة من نفس الحيوان حول بركة الماء وضعها أمامك، فهذه البطاقات ستكون نقاطك في نهاية اللعبة.

ملاحظة: يمكن أن يكون الحيوان الأقرب ضعفًا بعيدًا عن موقع الحيوان الذي لعب حاليا، إذا كانت المواقع بينهما فارغة.



إذا لم تكن هناك حيوانات أضعف حول بركة الماء، فالحظ لك، ولن تفوز بأي بطاقات.

إذا كانت هناك بالفعل 3 بطاقات أو أكثر من حيوان معين، يمكنك أن تلعب في بطاقة واحدة (أو عدة بطاقات) من هذا الحيوان لجمع بطاقات الحيوان الأضعف والأقرب منه.

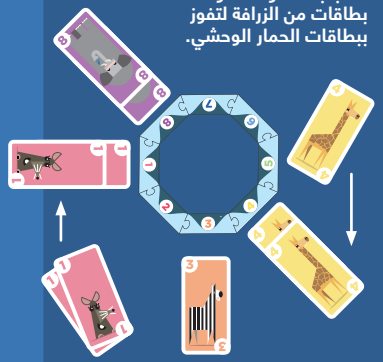
حالة خاصة: الفأر (1) هو الحيوان الوحيد القادر على طرد الفيل (8). ومع ذلك، فإن الفأر (1) غير قادر على طرد أي حيوان آخر، فهو الحيوان الوحيد الذي يمكنه طرد حيوان آخر برقم أعلى من رقمه.

مثال 1: هناك بطاقتان من وحيد القرن على الموقع (7) حول بركة الماء وجاء دورك وتلعب بطاقتان إضافية من وحيد القرن، سيصبح هناك أكثر من 3 بطاقات. وبذلك تستطيع أخذ بطاقة الحيوان الأضعف والأقرب والمواقع (6) و (5) فارغة، ولكن هناك بطاقتان من الزرافة على الموضع (4). في هذي الحالة ستفوز ببطاقتي الزرافة. اللاعب التالي يلعب 3 بطاقات فيل (8). لذلك يمكنه أن يأخذ الآن 4 بطاقات وحيد القرن (7).

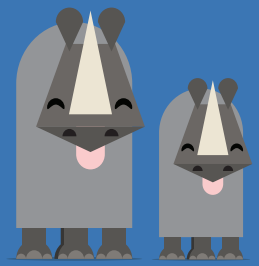
مثال 2: لديك بالفعل 4 بطاقات من حيوان الفأر على البركة وقمت بوضع بطاقة الفأر الخامس. وفي حال كانت هناك أي بطاقات فيل، فتفوز بهذه البطاقات وإذا لم يكن هناك أي بطاقات فيل، فلا حظ لك (الفأر لا يستطيع طرد أي حيوان آخر).

3) اختتم دورك بسحب بطاقات من مجموعة السحب لتكون لديك مرة أخرى 5 بطاقات في يدك.

العب بطاقة واحدة أو عدة بطاقات من الزرافة لتفوز ببطاقات الحمار الوحشي.



العب بطاقة واحدة أو عدة بطاقات من الفئران لتفوز ببطاقات الفيلة.



نهاية اللعبة

عندما تصبح مجموعة بطاقات السحب فارغة، يتم مواصلة اللعب بدون تجديد البطاقات التي في يدك، وتنتهي اللعبة عندما يلعب أحد اللاعبين البطاقة الأخيرة من يده وينهي دوره. ثم يقوم جميع اللاعبين بعد ذلك بحساب مجموعة البطاقات التي أمامهم واللاعب الذي يملك أكبر عدد من البطاقات في نهاية اللعبة يفوز.

ملاحظة: يفضل أن يتم اللعب 3 مرات ويتم تسجيل النقاط بعد كل لعبة واللاعب الذي يحقق أعلى مجموع من النقاط بعد اللعبة النهائية يصبح الفائز.

تغييرات اللاعبين المتمكنين

اسحب أول 3 بطاقات من مجموعة السحب وضعها مكشوفة بجوار البركة. وعند الوصول لدورك، يمكن للاعبين اختيار بطاقات من المجموعة أو البطاقات المكشوفة وإذا قام اللاعب بسحب بطاقة أو أكثر من البطاقات المكشوفة، يجب استبدالها بعد انتهاء دور اللاعب ثم يتابع بقية اللعب بنفس الطريقة.

EN

HELVETIQ

KARIBA

6-99
2-4
15'

Author: Reiner Knizia
Design: Felix Kindelán

IDEA OF THE GAME

Africa is hot and water is scarce. The animals want to find a waterhole where they can refresh themselves.
Of course, every animal wants to be the first to drink and so the elephant chases away the rhino, and the rhino chases away the mouse.

But it is well known that elephants are afraid of mice. Therefore the little mouse chases away the elephant.

GAME MATERIAL

64 cards
1 waterhole
3 rules booklets

SETTING UP THE GAME

Connect the waterhole puzzle pieces to form a circle. Make sure that the numbers are in the correct order. Shuffle the cards and deal 5 cards to each player. Place the remaining cards face down as a draw pile in the middle of the waterhole.

GOAL OF THE GAME

Win the most cards possible.

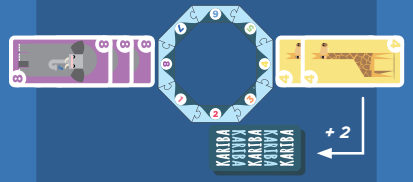
© Dr. Reiner Knizia
All rights reserved.

THE GAME

The players take turns, clockwise. On your turn do the following:

1) Play one or several cards of the same animal from your hand and place them in the corresponding position around the waterhole. To save space, partially overlap the cards, but make sure that it is clearly visible how many animal cards have gathered there.

2) If at some point there are 3 or more cards around the waterhole of the animal you just played, this animal chases away the closest weaker animal (weaker = lower number). If an animal is chased away, take all its respective cards from the waterhole and place them in a face down stack in front of you. These cards will be your score at the end of the game.



Note: The closest weaker animal can be several positions away from the animal just played, if the positions in between are empty.

If there are no weaker animals around the waterhole, too bad. You don't win any cards.

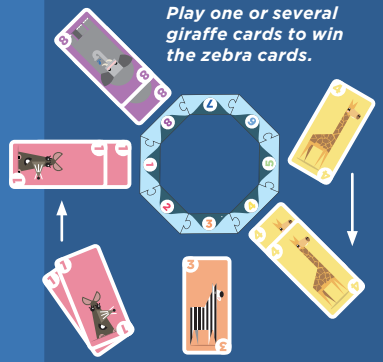
If there are already 3 or more cards of an animal, you can play 1 (or several cards) of this animal in order to collect the cards of the closest weaker animal.

Special case: The mouse (1) is the only animal able to chase away the elephant (8). However, it's unable to chase away any other animal. It's the only animal who can chase away another animal with a higher number than its own.

Example I: There are 2 rhinos on position (7) around the waterhole. It's your turn and you play 2 more rhino cards. There are now more than 3 cards. You win the cards of the closest weaker animal. Positions (6) and (5) are empty but there are 2 giraffe cards on position (4). You win the 2 giraffe cards. The next player plays 3 elephant cards (8). He can therefore take the 4 rhino cards (7).

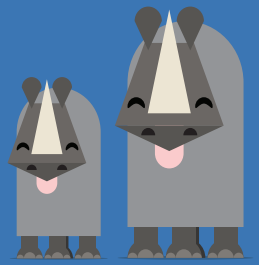
Example II: There are already 4 mice. You play the fifth mouse. If there are any elephant cards, you win these cards. If not, too bad (the mouse cannot chase away any other animal).

3) Conclude your turn by drawing cards from the draw pile to have again 5 cards in hand.



Play one or several giraffe cards to win the zebra cards.

Play one or several mice cards to win the elephant cards.



END OF THE GAME

When the draw pile is empty, continue playing without refreshing your hand. The game then ends when one player has played the last card from his hand and finished his turn. All players count the number of cards in their stack. The player with the most cards at the end wins the game.

Note: It is recommended to play 3 games and to record the score after each game. The player with the highest total score after the final game becomes the winner.

VARIATION FOR EXPERIENCED PLAYERS

Draw the first 3 cards from the draw pile and place them face up next to it. On their turn players can choose to draw from the pile and/or the visible cards. If a player draws one or more visible cards replenish them after the player's turn. The rest of the game proceeds in the same way.